

## ΜΦΙΚ-ΠΚ Ψηφιακό εκπαιδευτικό μονοπάτι 2

### ΤΙΤΛΟΣ:

Ο ΛΥΚΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ ΚΑΙ Ο ΛΥΚΟΣ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΦΡΑΦΗ:

Ο γενικότερος σκοπός του προγράμματος είναι να συμβάλει στην αλλαγή της ανθρωποκεντρικής θεώρησης του λύκου ως «κακού ζώου» και να βοηθήσει τα παιδιά να αντιληφθούν τη συμβολή του λύκου στη διατήρηση της φυσικής ισορροπίας και της βιοποικιλότητας.

### ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:

Λύκος, βιολογία, ιστορία ζωής, οικολογία, προστασία των ζώων, προστασία του περιβάλλοντος

### ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΕ:

Σχολικές ομάδες, οικογένειες

### ΗΛΙΚΙΑΚΟ ΕΥΡΟΣ:

5-7 ετών

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:

Σχολείο, Μουσείο Φυσικής Ιστορίας, διαδίκτυο

### ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ:

Στο σχολείο: 10 ώρες (5 ώρες πριν την «ψηφιακή» επίσκεψη και 5 ώρες μετά)

Στο Μουσείο: (ψηφιακά): 2 ώρες

### ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:

Κινητά τηλέφωνα ή tablets ή Η/Υ, βιβλία, εκτυπωτής, πρόσβαση σε διαδίκτυο

### Επιπλέον υλικά:

- υποστηρικτικό υλικό που παρέχεται από το ΜΦΙΚ
- χαρτί του μέτρου
- χρώματα
- υφάσματα
- διάφορα άχρηστα υλικά

### ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΩΝ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ:

Βιολόγος Ph.D. με μεγάλη εμπειρία στη μουσειακή εκπαίδευση, Παιδαγωγός Ph.D., Δασολόγος, Γεωπόνος, με τη συμβολή σχολικών συμβούλων της Π/θμιας Εκπαίδευσης.

### ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

Βιολογία, δομή και λειτουργία των ζώων, οικολογία, προστασία των ζώων, προστασία του περιβάλλοντος

### ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ:

Οι στόχοι του προγράμματος «Ο λύκος των παραμυθιών και ο λύκος της φύσης» αντλούνται από το ισχύον «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών» (ΔΕΠΠΣ):



- Για το Νηπιαγωγείο, το μονοπάτι αυτό υποστηρίζει την ενότητα «Φυσικό Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση», ενώ οι στόχοι του εντάσσονται στην ενότητα «Ζωντανοί οργανισμοί», στη μαθησιακή περιοχή των Φυσικών Επιστημών, και συνδέονται με τους στόχους των μαθησιακών περιοχών «Περιβάλλον και Εκπαίδευση για την Αειφόρο ανάπτυξη».
- Για την Α' Δημοτικού, υποστηρίζει το μάθημα «Περιβαλλοντική Εκπαίδευση» και ιδιαίτερα τις ενότητες «Αλληλεπίδραση ανθρώπου-περιβάλλοντος», «Φυσικό περιβάλλον: Φυτά και ζώα» καθώς και από τα εργαστήρια δεξιοτήτων την ενότητα «Φροντίζω το περιβάλλον» και τον τομέα «Οικολογία - Παγκόσμια και τοπική Φυσική κληρονομιά»

Παράλληλα, «Ο λύκος των παραμυθιών και ο λύκος της φύσης» αποτελεί ένα πλαίσιο εφαρμογής γνώσεων και δεξιοτήτων από άλλες μαθησιακές περιοχές όπως είναι η Γλώσσα, τα Μαθηματικά, η Τεχνολογία κ.ά.

#### ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίζουν οι μαθητές τα κύρια μορφολογικά χαρακτηριστικά του λύκου (κεφάλι, στόμα, μύτη, αυτιά, πόδια, δόντια, ουρά κ.λπ.), ώστε να αντιληφθούν ότι ο λύκος είναι σαρκοφάγο ζώο, που τρέχει για να πιάσει τη λεία του και τρώει κρέας.
- Να εντοπίσουν τις αντιλήψεις που εκφράζονται σε παραμύθια και παιδικές ιστορίες για τον λύκο.
- Να αλλάξει η ανθρωποκεντρική άποψή τους για τον λύκο ως «κακό ζώο».
- Να κατανοήσουν τη συμβολή του λύκου στη διατήρηση της φυσικής ισορροπίας και της βιοποικιλότητας.
- Να εξοικειωθούν με το πώς να προσεγγίζουν ένα επιστημονικό ζήτημα, πώς να ερευνούν, να παρατηρούν, να καταλήγουν σε συμπεράσματα και λύσεις κ.λπ. Γενικά, να αποκτήσουν έναν επιστημονικό τρόπο σκέψης.
- Να ενισχυθεί η ανάπτυξη συνεργασίας, ομαδικής εργασίας, κριτικής σκέψης, κοινωνικοποίησης, και περιβαλλοντικής συνείδησης και ευαισθητοποίησης.

#### ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- Επικοινωνία με τη διεύθυνση του σχολείου και τους εκπαιδευτικούς που θέλουν να υλοποιήσουν το πρόγραμμα.
- Παροχή οδηγιών για την υλοποίηση του προγράμματος.
- Πρόταση εκπαιδευτικών πηγών (παρουσιάσεις ppt, βίντεο, ιστοσελίδες, έντυπο υλικό).

#### A) ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗ (5 ώρες)

##### Διερεύνηση προσδοκιών και προϋπάρχουσας γνώσης

- Ενεργοποίηση ενδιαφέροντος

Ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει μια ιστορία όπου ο λύκος παρουσιάζεται ως κακός και μια ιστορία όπου ο λύκος παρουσιάζεται ως καλός.

Προτεινόμενα βιβλία:

##### A. Ιστορίες με το λύκο ως αρνητικό πρότυπο

- Αδελφοί Γκριμ, Η κοκκινσκουφίτσα (κυκλοφορεί σε διάφορες εκδόσεις και από περισσότερους από έναν εκδοτικούς οίκους)
- Αδελφοί Γκριμ, Ο λύκος και τα εφτά κατσικάκια (επίσης κυκλοφορεί σε διάφορες εκδόσεις και από περισσότερους από έναν εκδοτικούς οίκους)

##### B. Ιστορίες με το λύκο ως θετικό πρότυπο

- Βαρβαρούση, Λήδα (2001). Ένας πολύ γλυκός... λύκος. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- Μιχίδη, Άννα (2009). Ο λύκος και η Πρασινοφυλλίτσα. Αθήνα: Μεταίχμιο.



- de Pennart, Geoffroy (1998). Ο καλόκαρδος Λύκος. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- de Pennart, Geoffroy (1994). Ο Λύκος ξαναγύρισε. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- de Pennart, Geoffroy (2011). Ο λύκος, η κατσίκια και τα 7 κατσικάκια. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- Τριβιζάς, Ευγένιος (2005). Τα τρία μικρά λυκάκια. Αθήνα: Μίνωας.

- Καθορισμός ερωτήσεων από την προϋπάρχουσα γνώση

Ο δάσκαλος κάνει στα παιδιά τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι γνωρίζετε για τον λύκο;
- Ποια είναι η γνώμη σας για τον λύκο;
- Είναι κακός ο λύκος; Είναι καλός; Έχετε κάποια άλλη ιδέα;

- Πρόταση προκαταρκτικών επεξηγήσεων ή υποθέσεων

Οι αρχικές υποθέσεις των παιδιών για τον λύκο καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό σε ένα μεγάλο χαρτί, το οποίο θα μείνει σε ασφαλές μέρος.

Ο/η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να κάνουν μία ή περισσότερες υποθέσεις απαντώντας στις ερωτήσεις:

- Τέλος, τι είναι ο λύκος, καλός ή κακός και γιατί;
- Είναι ο λύκος όπως περιγράφεται στα παραμύθια;

Είναι σημαντικό ο/η εκπαιδευτικός να μην διορθώνει τις υποθέσεις των παιδιών, καθώς η διόρθωση πιθανών λανθασμένων υποθέσεων θα προκύψει από την έρευνα και την επιβεβαίωση που θα ακολουθήσει.

## Εφαρμογή προϋπάρχουσας γνώσης και εμπειρίας

### ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΠΛΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Σε κάθε ομάδα κάθε παιδί εκφράζει την άποψή του. Η άποψη της ομάδας προκύπτει από την επεξεργασία των απόψεων όλων των παιδιών της ομάδας.

Με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού, τα παιδιά διαβάζουν διάφορες ιστορίες και παραμύθια που αναφέρονται στον λύκο και τα συζητούν, για να σκιαγραφήσουν τον χαρακτήρα και τον ρόλο του:

- Πώς είναι ο λύκος της ιστορίας μας;
- Από πού προέρχεται αυτή η περιγραφή;
- Τι ακριβώς κάνει στην ιστορία;

Ταυτόχρονα, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες για να εξερευνήσουν διάφορες πηγές πληροφοριών, με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού τους, όπως την **παρουσίαση** του ΜΦΙΚ-ΠΚ στο αρχείο [1\\_VP 2\\_LYKOS\\_parousiasi\\_GR.ppsx](#) και σχετικά βίντεο, όπως τα [Wolves 101 | Nat Geo Wild](#) και [Discovery Education Kids - Wolf Rescue 2016](#), που τα βοηθούν να περιγράψουν τον λύκο στη φύση.

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της έρευνας, τα παιδιά συγκεντρώνονται για να συνοψίσουν και να συνδέσουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει: πώς παρουσιάζεται ο λύκος στα παραμύθια, πώς είναι στην πραγματικότητα (μορφολογικά χαρακτηριστικά), τι τρώει και γιατί, πού βρίσκει τροφή και πώς (κυνηγάει, τρέχει, αρπάζει, δαγκώνει); Οι πληροφορίες αυτές καταγράφονται από τον δάσκαλο σε χαρτί του μέτρου.

### Υποστήριξη ή καθοδήγηση πριν την επίσκεψη

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Δρ Ιάσμη Στάθη, Υπεύθυνη Εκπαίδευσης ΜΦΙΚ-ΠΚ, εδώ: [iasmi@nhmc.uoc.gr](mailto:iasmi@nhmc.uoc.gr)



## B) ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗ (the minimal core of the learning experience) (2 hours)

### Ενεργοποίηση ενδιαφέροντος: δημιουργία αποριών και ανάδειξη θεμάτων για έρευνα

Η έρευνα για τον λύκο συνεχίζεται στη φάση επίσκεψης (visit phase) του εκπαιδευτικού προγράμματος.

### Η βασική εμπειρία

Παρακολουθείστε το βίντεο για το λύκο στο φυσικό περιβάλλον εδώ:

[https://www.youtube.com/watch?v=t\\_hrlFyJC\\_4&list=PL-ShZlvXUQ-](https://www.youtube.com/watch?v=t_hrlFyJC_4&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=3)

[D\\_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=t_hrlFyJC_4&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=3). Παρατηρείστε και περιγράψτε τα παρακάτω:

- Πώς είναι ο λύκος;
- Υπάρχουν διαφορές ή ομοιότητες με άλλα ζώα;
- Πού μένει;
- Πώς ζει;
- Τι τρώει; (τρώει κρέας) και
- Ποια ζώα προτιμά να τρώει; (μεγάλα ζώα για να χορτάσει)

Για να εμπεδώσουν τα παιδιά όσα έχουν μάθει μέχρι τώρα για τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του λύκου, θα μπορούσατε να:

- ζωγραφίστε τον λύκο: εκτυπώστε τη **σελίδα** με το περίγραμμα του λύκου στο αρχείο **3\_VP 2\_LYKOS\_xromatizontas to lyko\_GR.pdf** και παρακολουθείστε το **βίντεο** με τις οδηγίες για το χρωματισμό της εδώ: [https://www.youtube.com/watch?v=XS9Qu7pc3HE&list=PL-ShZlvXUQ-D\\_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=XS9Qu7pc3HE&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=5), και
- παίξτε το **παιχνίδι** «Τίνος είναι αυτό;» στο αρχείο **5\_VP 2\_LYKOS\_paixnidi\_tinos einai\_GR.pdf**, όπου πρέπει να ταιριάξετε τα μάτια, τα αυτιά, τις μύτες, τα δάχτυλα και τις ουρές με το αντίστοιχο ζώο (αρκούδα, λύκος, αγριογούρουνο, σκίουρος, μπούφος και βρωμοκούναβο).

Στη συνέχεια, παρακολουθείστε το **βίντεο** για τον λύκο στα παραμύθια εδώ:

[https://www.youtube.com/watch?v=GGCOQ66bfPI&list=PL-ShZlvXUQ-](https://www.youtube.com/watch?v=GGCOQ66bfPI&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=4)

[D\\_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=GGCOQ66bfPI&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=4) και προσπαθήστε να απαντήσετε στις ερωτήσεις:

- Τι θα συμβεί αν εξαφανιστεί ο λύκος από το δάσος;
- Τι θα μπορούσε να κάνει ένας λύκος όταν δεν υπάρχει τροφή τριγύρω;

Για να εμπεδώσουν τα παιδιά όσα έχουν μάθει μέχρι τώρα για το πώς ζει ο λύκος, μπορείτε να παίξετε το **παιχνίδι** «Ρώτα τον λύκο». Πρώτα **φτιάξτε τη μάσκα του λύκου** σας ακολουθώντας τις οδηγίες που θα βρείτε εδώ: [https://www.youtube.com/watch?v=zrZEH\\_J85n4&list=PL-ShZlvXUQ-](https://www.youtube.com/watch?v=zrZEH_J85n4&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=6)

[D\\_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=zrZEH_J85n4&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=6) και εκτυπώστε το πατρόν στο αρχείο **8\_VP 2\_LYKOS\_patron maskas\_GR.pdf**. Στη συνέχεια, παίξτε το παιχνίδι «Ρώτα τον λύκο», ακολουθώντας τις οδηγίες εδώ:

[https://www.youtube.com/watch?v=-nPvunA9JFY&list=PL-ShZlvXUQ-D\\_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=-nPvunA9JFY&list=PL-ShZlvXUQ-D_TBPMZMJ0OS0P9NZex6D9&index=7).

Ένα παιδί φοράει τη μάσκα του λύκου και παίζει το ρόλο του λύκου, ενώ τα άλλα κάνουν ερωτήσεις με βάση όσα έχουν μάθει μέσα από αυτό το εκπαιδευτικό μονοπάτι μέχρι τώρα. Μερικές ενδεικτικές ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι οι ακόλουθες:

- Πες μας λύκε τι σου αρέσει να τρως;
- Τι θα κάνεις αν δε βρεις τροφή να φας;
- Πες μας λύκε τι σκέφτεσαι για το δάσος; (σου χρειάζεται το δάσος; Γιατί;)
- Πες μας λύκε τι σκεφτόμαστε εμείς οι άνθρωποι για σένα;
- Θα ήθελες να μας πεις κάτι άλλο σήμερα;
- κ.λ.π.



### Γενικό συμπέρασμα:

Παρουσιάζεται στα παιδιά ένα καλάθι με μαγνητάκια δύο χρωμάτων. Τα παιδιά καλούνται να σκεφτούν, να διαλέξουν το ανάλογο χρώμα και να το κολλήσουν σε μια στήλη πάνω σε μαγνητικό πίνακα προκειμένου να σχηματίσουν ένα διάγραμμα με δύο στήλες, μία για το «ναι» και μία για το «όχι». Το ερώτημα είναι:

- Τα παραμύθια λένε ότι ο λύκος είναι κακός. Εσύ τι λες: ναι ή όχι;

Στόχος είναι να καταγραφούν οι αντιλήψεις που διαμορφώθηκαν, να κατασκευαστεί ένα διάγραμμα με υλικά (μαγνητάκια) και να αναγνωστούν οι πληροφορίες που περιέχει το διάγραμμα.

### Υποστήριξη ή καθοδήγηση κατά τη διάρκεια της επίσκεψης

Συνδυάστε τις παρατηρήσεις σας με τις πληροφορίες που θα βρείτε στο Εκπαιδευτικό Υλικό του Αποθετηρίου του προγράμματος Virtual Pathways ([www.virtualpathways.eu](http://www.virtualpathways.eu))

### Άλλες σχετικές πληροφορίες (προαιρετικά)

#### Ερμηνεία βασισμένη σε στοιχεία

Μέσα από τις δραστηριότητες, τα παιδιά αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά του λύκου, την τροφή που χρειάζεται και το οικοσύστημα στο οποίο ζει. Συνειδητοποιούν ότι η εξαφάνιση του λύκου μπορεί να οδηγήσει σε ανεξέλεγκτη αύξηση του πληθυσμού των ζώων που τρώει. Συνειδητοποιούν επίσης ότι όταν το περιβάλλον στο οποίο ζει και τρέφεται ο λύκος καταστρέφεται, τότε για να επιβιώσει πρέπει να ψάξει για τροφή αλλού και έτσι αναγκάζεται να επιτεθεί στις περιουσίες των ανθρώπων.

## Γ) Μετά την επίσκεψη (3 ώρες)

### Σύνοψη-Ανατροφοδότηση

Στο στάδιο αυτό, τα παιδιά καλούνται να αναστοχαστούν πάνω στις δραστηριότητες που έκαναν στη φάση της ψηφιακής επίσκεψης και να τις συνδέσουν με τη συζήτηση και τις υποθέσεις που είχαν κάνει κατά το προπαρασκευαστικό στάδιο. Ο αναστοχασμός και η διεξαγωγή των τελικών συμπερασμάτων μπορεί να υποβοηθηθεί από τις εξής δραστηριότητες:

- Τα παιδιά μπορούν να σκεφτούν, να συζητήσουν σε ομάδες και να ανακοινώσουν στην ολομέλεια τι τους άρεσε στις δραστηριότητες στις οποίες συμμετείχαν, τι θυμούνται περισσότερο και τι έμαθαν από αυτές.
- Στην ολομέλεια ξαναδιαβάζουν τις ιστορίες που διάβασαν πριν από την ψηφιακή επίσκεψη και επανεξετάζουν τις υποθέσεις που έγραψαν προκειμένου να βγάλουν το τελικό τους συμπέρασμα: Τελικά είναι ο λύκος όπως τον περιγράφουν τα παραμύθια; Γιατί;

Σε αυτή τη φάση ενθαρρύνουμε τα παιδιά να ανακαλέσουν και να συνθέσουν όλες τις πληροφορίες που έχουν αποκομίσει από τη μέχρι τώρα πορεία του προγράμματος (π.χ. ότι ο λύκος είναι σαρκοβόρο ζώο, τρώγοντας ζώα βοηθάει ώστε να αποφευχθεί η ανεξέλεγκτη αύξησή τους ενώ επιτίθεται στην περιουσία των ανθρώπων μόνο όταν δε βρίσκει τροφή, κ.λ.π.). Με αυτή τη δραστηριότητα, επαληθεύονται ή απορρίπτονται οι υποθέσεις που είχαν αρχικά τα παιδιά διατυπώσει σχετικά με το λύκο, με βάση τα δεδομένα και τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει και τη γνώση που έχουν αποκτήσει.

### Δραστηριότητες εμπέδωσης και επέκτασης

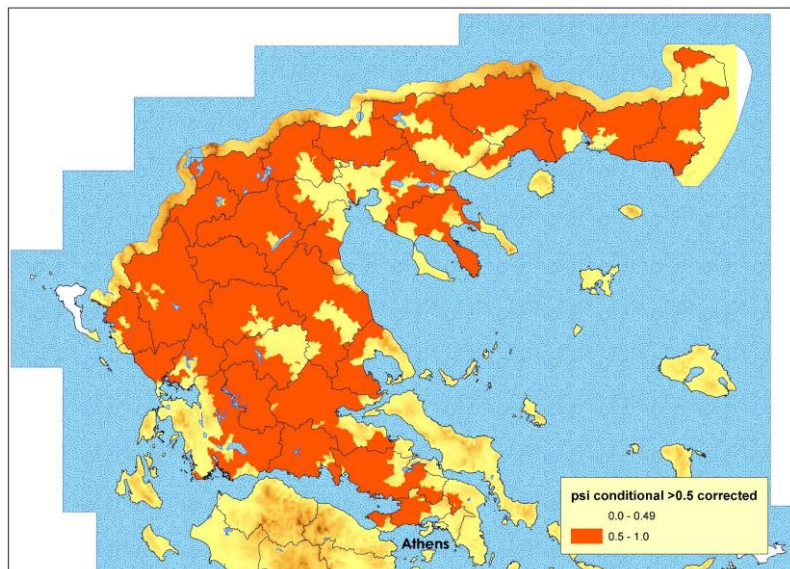
Μερικά παραδείγματα δραστηριοτήτων εμπέδωσης και επέκτασης παρουσιάζονται παρακάτω.





## Η εξάπλωση του λύκου στην Ελλάδα

Παρουσιάζουμε στα παιδιά έναν γεωφυσικό χάρτη της Ελλάδας. Πάνω του έχουμε στερεώσει σκίτσα ή φωτογραφίες λύκων στις περιοχές όπου υπάρχουν ακόμα οι πληθυσμοί τους. Παρουσιάζουμε στα παιδιά το παρακάτω πρόβλημα και τους ζητούμε να συζητήσουν σε ομάδες και να αναζητήσουν τις απαντήσεις:



«Πριν από μερικά χρόνια υπήρχαν λύκοι σε πολλές περιοχές της Ελλάδας (δείχνουμε τη σχετική γεωγραφική περιοχή), όμως σιγά σιγά οι λύκοι μειώθηκαν και αποσύρθηκαν (έφυγαν) από πολλές περιοχές. Γιατί πιστεύετε πώς συνέβη αυτό; Τι πρέπει να γίνει ώστε να σταματήσει η μείωση του αριθμού των λύκων»;

Πηγή του χάρτη:

[https://ec.europa.eu/environment/nature/conservation/species/carnivores/pdf/60\\_Mertzanis\\_monitoring%20methods%20Greece.pdf](https://ec.europa.eu/environment/nature/conservation/species/carnivores/pdf/60_Mertzanis_monitoring%20methods%20Greece.pdf)

## Λύκος Άλφα αρχηγός



Παίξτε σε μικρές ομάδες.

Θα χρειαστείτε μάσκες λύκων, ουρές, κάρτες με εικόνες, μουσικό όργανο ή μουσική. (Οι μάσκες μπορεί να έχουν κατασκευαστεί κατά την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων).

**Εισαγωγικά:** Οι λύκοι ζουν σε αγέλες από 2-12 άτομα. Είναι θαυμαστή η κοινωνική οργάνωση στην αγέλη των λύκων και οι κώδικες επικοινωνίας μεταξύ τους - είτε με το σώμα, κεφάλι, αυτιά, ουρά, γλώσσα, δόντια, είτε με τους διάφορους τύπους ουρλιαχτών - για διάφορους λόγους, π.χ. για να συγκεντρωθούν σαν αγέλη, να μετακινηθούν, να κυνηγήσουν, να επικοινωνήσουν από μακριά, να επιστρέψουν, να ειδοποιήσουν για λεία, να χαιρετηθούν, να βρουν ταίρι, να δείξουν τον κυρίαρχο, που ονομάζεται «Άλφα» και ο οποίος οδηγεί ως αρχηγός την αγέλη.

Με εικόνες, πληροφορίες βιβλίων ή βίντεο τα παιδιά έχουν μάθει για τα χαρακτηριστικά της επικοινωνίας των λύκων στην αγέλη. Αφού συζητηθούν οι κανόνες του παιχνιδιού, διαμοιράζονται σε 4 ομάδες των 4-5 λύκων, φορώντας μάσκες και ουρές και κινούνται με διάφορους τρόπους, με συνοδεία μουσικής ή μουσικού οργάνου (ελαφροπατώντας, τρέχοντας, πηδώντας, στο χιόνι, στα ξερά φύλλα, στη λάσπη κλπ.). Πριν την εκκίνηση βγαίνει σε κάθε ομάδα ο αρχηγός με λάχνισμα, ο οποίος οδηγεί την αγέλη, δηλ. όπου πηγαίνει οι άλλοι τον ακολουθούν. Στο σταμάτημα της μουσικής, η/ο εκπαιδευτικός φωνάζει «Λύκος άλφα αρχηγός!» και σηκώνει την κάρτα όπου φαίνεται ο λύκος ως κυρίαρχος με την ουρά ψηλά. Τότε, όποιος προλάβει να σηκώσει πρώτος την ουρά του γίνεται αρχηγός. Ανάλογα με το διαθέσιμο χώρο, οι ομάδες



μπορεί να κινούνται δυο μαζί ταυτόχρονα ή μια κάθε φορά. Καμιά ομάδα δεν συγκρούεται με την άλλη, γιατί η κάθε αγέλη έχει την περιοχή της. Ο αρχηγός προτείνει διάφορες ιδέες δημιουργικής κίνησης, π.χ. «καθιστοί» να ουρλιάζουν για να επικοινωνήσουν από μακριά, ή να ψάχνουν για τροφή, να κρύβονται από κυνηγούς πίσω από δέντρα, να χαιρετιούνται κ.λ.π.

#### **Ακολουθώντας το λύκο στο δάσος: τα ίχνη**



Ανάλυση και κατασκευή μοτίβων (patterns) με αποτύπωμα.

Θα χρειαστείτε ανοιχτό φύλλο εργασίας, σφραγίδες πατημασιές από σφουγγάρι, χρώματα τέμπερας, εναλλακτικά αντί για σφραγίδες μπορεί να χρησιμοποιηθεί στένσιλ.

Σε μερικά φύλλα που έχουμε από πριν σχεδιάσει, τα παιδιά παροτρύνονται να μαντέψουν από τα ίχνη, πόσοι λύκοι περπατούν, αν είναι του ίδιου μεγέθους (μεγάλοι λύκοι, λυκάκια) και να υποθέσουν πώς συνεχίζονται τα ίχνη ως κανονικότητα (μοτίβο).

Στη συνέχεια, τους προτείνεται να κατασκευάσουν ελεύθερα και δημιουργικά τα δικά τους μοτίβα με πατημασιές μεγάλων και μικρών λύκων (π.χ. μπορούν να διαμορφώσουν διάφορες επιλογές όπως, λύκος, λύκαινα, λυκάκι, ή 2 λύκοι παρέα, ζευγάρι λύκων κλπ). Τα παιδιά παροτρύνονται να επιλέξουν το ανάλογο χρώμα χαρτονιού (πατημασιές λύκων στο χώμα, στο φρέσκο χορτάρι, στο χιόνι κλπ.) και εκεί πατούν τις σφραγίδες-πατημασιές για να κατασκευάσουν τα μοτίβα. Τέλος, εξηγούν και δίνουν τίτλο στα έργα τους.

#### **Επικοινωνία**

Όλες οι πηγές είναι διαθέσιμες στο αποθετήριο του προγράμματος *Virtual Pathways*

([www.virtualpathways.eu](http://www.virtualpathways.eu)) και στην ιστοσελίδα του ΜΦΙΚ-ΠΚ

(<https://www.nhmc.uoc.gr/el/education/school-groups-programs>)

